

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

GUERRA NO ESPAÇO EM 3D

TÍTULO: «Starfox»
MÁQUINA: Spectrum

Starfox faz lembrar diversos jogos anteriores, como os famosos *Elite* e *Starstrike II*, mas tem a sua originalidade e vale por si próprio, com gráficos muito bem executados e animados e soluções de desenvolvimento que o tornam bastante aliciante.

Na prática, é também um tiro-ao-alvo espacial, que tem a honestidade de não se intitular «simulador», porque o que aqui especialmente interessa é abater naves inimigas, embora isso exija muito mais do que pontaria e bons reflexos. De facto, a componente táctica é importante e, se não se toma em conta, será quase impossível avançar até ao oitavo nível, através de missões cada vez mais difíceis, e salvar o sistema planetário — objectivo deste jogo.

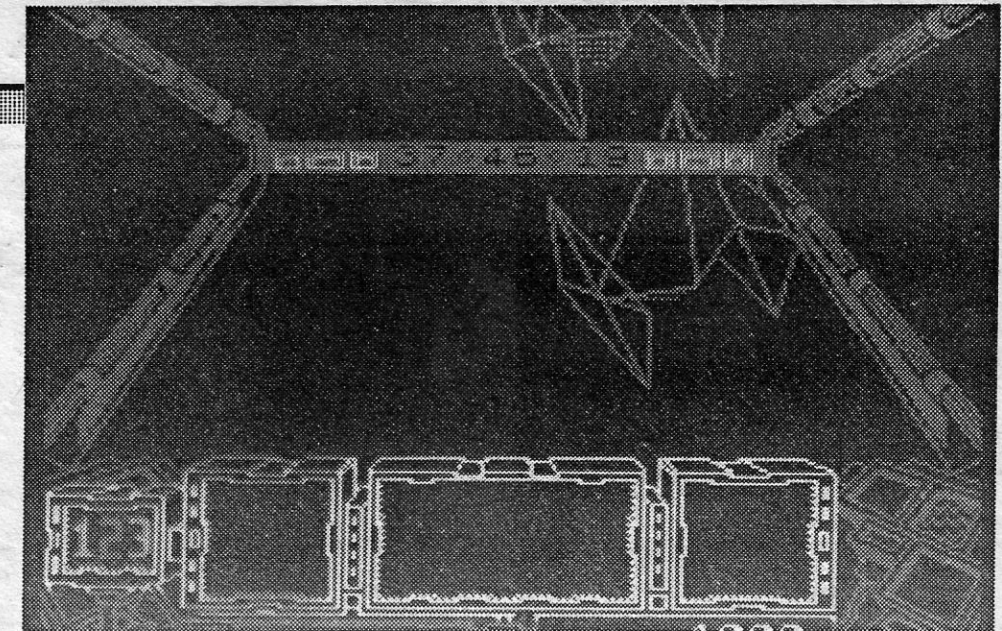
Com efeito, a história de suporte diz que o sistema *Hytura-*

no, composto por oito planetas, foi durante muito tempo defendido por um cubo de energia, que impedia os inimigos de o penetrarem. Todavia, um inimigo exterior conseguiu descobrir a maneira de ultrapassar essa defesa e está a invadir o sistema com os seus «caças». A missão do piloto em *Starfox* é destruir e expulsar os inimigos.

O cubo defensivo tem o nome de *Rubicon* e funciona também como uma espécie de mapa tridimensional, que o piloto pode «chamar», para localizar os inimigos, o seu próprio

«caça» e os planetas vizinhos. Mas, no seu cockpit, o piloto tem de prestar também atenção aos níveis de combustível, que descem muito rapidamente, sobretudo se usa a aceleração máxima, e ao armamento de bordo, além de ter que manter o olho atento nos «écrans» de radar, que o avisam da aproximação de inimigos.

A tarefa parece simples, ou seja, abater as naves inimigas, mas os factores envolvidos complicam-na. Por exemplo, o piloto não pode deixar um sector até destruir todos os inimigos que aí se encontram e, para se reabastecer de energia para as armas, tem que dirigir-se para um planeta, através de uma espécie de «turbilhão» no espaço, encontrar aí uma nave-mãe e atracar a esta (cuidado, deve fazer a atracagem recuan-



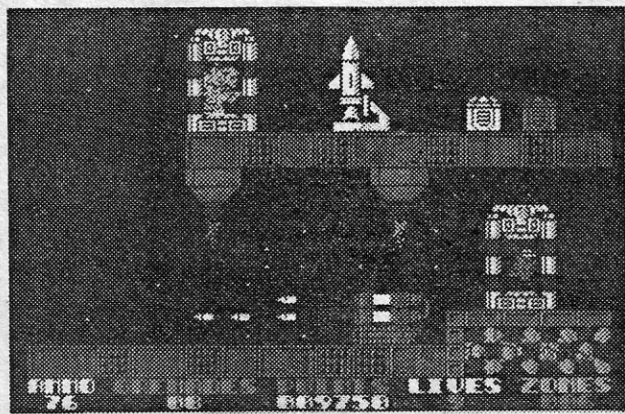
do), para receber energia e armas e fazer reparações a danos entretanto ocorridos. Se precisa de combustível, tem que encontrar naves-tanques no espaço e ir ao seu encontro (premir «F», para fazer a transferência).

Outros perigos ameaçam o piloto e ele pode ter um aviso se chamar a tempo as infor-

mações necessárias. Com efeito, além das naves, há tempestades espaciais que o destruirão, se for ao seu encontro. Como dificuldade adicional, há também que «pensar em 3D», para perceber bem o sistema de coordenadas do cubo holográfico, mas o pior, de facto, é conseguir destruir todos os inimigos.

«Entrar» bem neste jogo exige algum tempo, até percebermos como tudo funciona, mas o esforço vale a pena, até porque os gráficos ajudam bastante a manter o interesse.

GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS (1-10): 10
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder



UM EXCELENTE TIRO AO ALVO

TÍTULO: «Exolon»
MÁQUINA: Spectrum

Anda já por aí há algum tempo, o *Exolon*, e não lhe prestamos ainda a atenção que merecia, mas leva hoje a atenção que faltava, e com pormenores bastantes para dar alguma ajuda neste excelente jogo da *Hewson*.

Como tiro ao alvo, *Exolon* cumpre bem a sua missão, e o mesmo devemos nós fazer na pele de *Vitorc*, um guerreiro encarregado de penetrar nas defesas de um planeta e destruir inimigos e tudo o que lhe apareça pela frente. Como objectivo, portanto, é linear e não temos de preocupar-nos com histórias adicionais. Prá frente é que é o caminho.

Vitorc é um «boneco» bem desenhado — como aliás, sucede em relação a todos os gráficos do jogo —, armado com um *laser* que lhe servirá para abater uma boa variedade de inimigos, sobretudo os menos bem protegidos, mas, de qualquer forma, é preciso ter cuidado com o gasto de munições, porque não convém ficar «descalço» antes de atingir um dos paíós que se podem encontrar no planeta, quer para remunciar o *laser* quer para obter outros armamentos. O *laser* é eficaz contra os seres que parecem balões (saltar e disparar), mas, para outros, é necessário usar granadas.

A missão de *Vitorc* não se reduz a destruir alienígenas, mas também as suas instalações, e contra estas o *laser* é completamente ineficaz. A título de exemplo, temos rampas de mísseis, torres de radar, sistemas de orientação de mísseis, etc., e as tácticas para os destruir não variam muito: evitar os seus próprios ataques, aproximar-se e disparar com boa pontaria um dos *rockets* que *Vitorc* transporta (premir por uns momentos o *fire*). Então, até dá gosto ver o que se conseguiu, em termos de programação, para atingir o «efeito especial» resultante desta acção.

Vitorc não está muito bem protegido, mas pode melhorar a sua defesa, se encontrar uma armadura num dos «écrans», que o torna quase invencível, ao mesmo tempo que duplica o seu poder de fogo. No entanto, se continuar a usá-la após passar 25 «écrans», o bônus de coragem descai de 10 mil para 1000 pontos, o que não abona muito em seu favor. E lembrem-se de que há 125 níveis neste jogo, o que complica bastante as coisas.

Os gráficos de *Exolon* são excelentes e muito bem coloridos e animados, tomando o jogo muito atraente para os apreciadores do género.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 10
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder

UM JORNALISTA EM APUROS

TÍTULO: «Mystery of Arkham Manor»
MÁQUINA: Spectrum

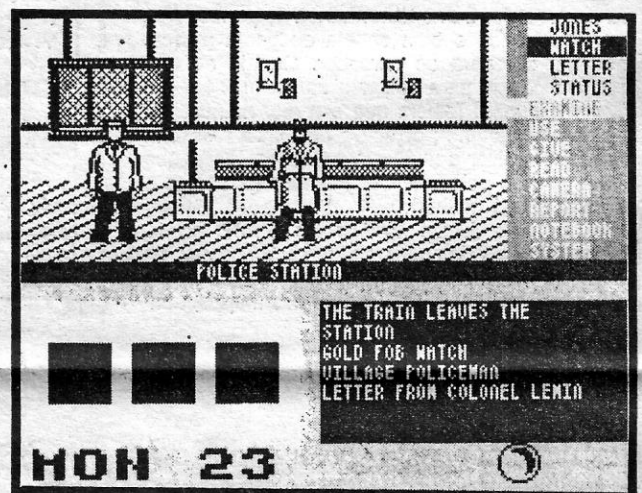
Uma boa aventura vale bem o tempo que se perde com ela e *Arkham Manor* está nessa categoria, não só porque a história se torna interessante e intrigante desde o início mas também pela forma como intervimos nela.

O personagem que controlamos é um jornalista dos anos 20 — aliás, a história começa no dia 23 de Junho de 1924, uma segunda-feira —, que trabalha para *The London Chronicle* e é destacado para uma missão em *Arkham*, uma aldeia que é menos tranquila do que parece. A reportagem é desencadeada depois de um tal *Coronel Lemm*, um antigo parlamentar e membro do Ministério dos Negócios Estrangeiros, ter escrito uma carta ao director do jornal. E o jornalista desembarca na aldeia, sem que tenhamos ideias muito claras do que terá de fazer, tanto mais que, para começar, *Lemm* não é localizável de momento, embora uma boa informação permita encontrá-lo.

O jornalista está equipado com a sua máquina fotográfica e um bloco de apontamentos, mas a capacidade deste, no tempo bem, não é ilimitada. Cla-

ro que podem fazer *save* e, se acharem que não necessitam de alguma informação aí contida, podem apagá-la com *erase*, mas o facto é que precisamos do que aí se encontrar para comporem os artigos que deverão enviar para o jornal — e esta é uma das características curiosas do jogo, porquanto seremos chamados a «encher» uma página do jornal com texto e as fotos que entretanto arranjarmos.

A área em que o personagem se move é animada, mas isto serve-nos, sobretudo, para nos «metermos» no ambiente, já que a condução do jogo é feita, essencialmente, por opções, que surgem em janelas. Por exemplo, para tirar fotografias, seleccionam a *camera*, quando usamos o bloco de apontamentos (*Notebook*) aparecem as páginas de que dispomos numa janela, na parte superior direita do «écran»



(podemos mandar imprimir na impressora, se não as quisermos apagar ou fazer *save*). O jogo, no entanto, prega algumas «partidas», a menor das quais será a dificuldade em tirar fotografias. Mas quem já tirou uma fotografia a algo que não esteja em frente da máquina?

Examinar tudo, tentar falar com outros personagens (e inclusive fotografá-los), ter «olho de repórter», tudo isto é es-

sencial para avançar (ou tentar avançar) em *Arkham Manor*. Os gráficos são muito razoáveis, as dificuldades não são inultrapassáveis e, se mantivermos cabeça fria (a sanidade deste repórter é um «perigo») e dinheiro nos bolsos havemos de ir longe.

GÉNERO: Aventura
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A comprar por apreciadores

FEITICEIRO JOGA COM CORES

TÍTULO: «Wizball»
MÁQUINA: Spectrum

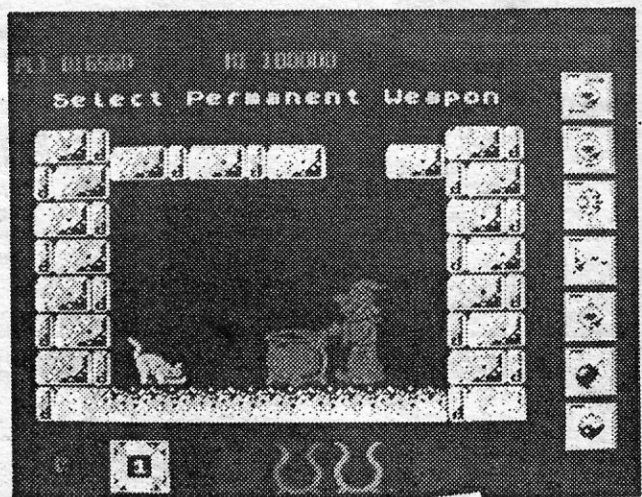
De vez em quando, alguém vem com uma «descoberta» que torna um jogo um verdadeiro «clássico» e *Wizball* será decerto lembrado como um dos melhores do género nos últimos anos, pelo menos por quem se dedica o que ele merece.

Começa pela própria história, que tem o seu toque de originalidade. No planeta onde habita *Wiz*, um feiticeiro de muitos poderes e mais ainda para vir, havia uma boa profusão de cores, mas uns irritantes e magicamente poderosos invasores transformaram-no num mundo bastante monótono. O papel de *Wiz*, que não aprecia nada a situação, é restaurar as cores, e para isso tem que encher três caldeiros com as cores básicas do seu mundo — vermelho, azul e verde —, que recolherá de bolhas, que aparecem a flutuar, fazendo-as rebentar. Em baixo, o seu gato mágico, *Catelite*, recolhe-las-á.

Claro que a missão de *Wiz*

não é fácil e os invasores têm as suas defesas e atacantes. O feiticeiro desloca-se no seu veículo esférico e tem que deffrontar, desde o início, multidões de invasores. Alguns, ao serem mortos, transformam-se em caras verdes e sorridentes e, se *Wiz* os tocar, adquire novas armas e poderes, desde super-lasers a bombas, passando por escudos protectores e equipamento antigravidade.

O gato é de grande ajuda para o feiticeiro, sobretudo na recolha de cores, e quando uma delas enche o caldeiro *Wiz* pode voltar ao seu laboratório, para adquirir novos poderes. Quando encher os três caldeiros, a missão está completada.



Os gráficos de *Wizball* são mesmo muito bons, com excelente animação e poucos problemas de atributos, embora haja alguma dificuldade inicial no controlo do personagem. Por outro lado, os «cenários» são, em muitos casos, muito

imaginativos, o que torna o jogo bastante agradável em termos visuais.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

DIVERSOS leitores têm estado à espera de resposta ou de referência às suas cartas, e hoje, tal como temos já feito em circunstâncias semelhantes, abrimos precisamente com eles.

Paulo Raposo e João Rodrigues, ambos de 16 anos, moradores na Rua Principal, Lote 150-1.º Dto. — 2700 Brandão-Amadora, mostram-se dispostos a ajudar outros leitores, mas, pela sua parte, estão em dificuldades com *Killed until Dead* (o que fazer?), *Surviver*, *Catch 23* (teclas), *WYZ* (que fazer?) e querem pokes que ou já saíram ou vamos dar hoje. Pela sua parte, mandaram diversos pokes, de que escolhemos:

- PARABOLA — POKE 38303, 0
- PUNCHY — POKE 45632, 0
- KNUCKLE BUSTERS — Introduzir a seguinte linha, após MERGE: 35 POKE 35991, 0
- RASTERSCAN — POKE 39237, 0 (também na linha 35)

Pedro Alexandre Monteiro, da Amadora, quer saber como terminar *Eagles Nest*, após activar todos os detonadores, e o que deve fazer em *The Great Escape* (fugir, claro, e já demos muitas dicas para este jogo). Quanto ao teu *Gun Runner*, por ora fica de lado.

Desenho imaginativo para *Fist II* mandou Pedro Miguel Ferreira Ribeiro, como podem verificar, que pede ainda ajudas para *V. Death Wish 3*, *Tir Na Nog*. Quanto ao *Ninja*, há versão para Spectrum.

O mapa de *Equinox* mandado por Daniel Paulo Antunes, de 15 anos, de Tires, Parede, não dá para publicar, porque a fotocópia ficou muito «cinzenta», pouco contrastada. Manda outro mais nitido, OK?

Pouco claro está também o mapa de *Transmuters*, de Anibal Costa e Paulo Horta, de Ferreira do Alentejo. Como desenharam os pormenores em «pequeno» e com caneta de ponta grossa, não vai dar para os perceber. Quanto ao que pedem: código para lançar o ataque nuclear em *Theatre Europe* (olhem que é a pior maneira de perderem o jogo...); objectivo de *Three Weeks in Paradise* (salvar a mulher e o filho de Wally, que estão presos pelos canibais) e poke (já demos o truque, que é melhor).

Miguel de Matos Martins Gonçalves, de 11 anos, de Almada, quer saber como passar as crateras em *Batman* (para além de outras dicas) e o que fazer em *Ninja*. Quanto aos mapas, acabaram por sair.

Rui Alexandre Couto dos Santos, de 14 anos, do Barreiro, quer saber o objectivo de *Knight Ryder*, como passar de nível em *The Living Daylights* e como despistar *Samantha Fox*, já que não sabe jogar poker. Bem, não devíamos fazer isso, mas hoje mesmo publicamos uma solução enviada por outro leitor.

E nesta fase chegou a vez de Eduardo Sérgio Gomes da Costa Iglésias Gonçalves, de 15 anos, morador na Rua Dr. Artur Costa Sousa Pinto Basto, 12 — 3720 Oliveira de Azeméis, que, lembrando que o código de acesso ao segundo nível de *Game Over* é 18024, diz, todavia, que não faz nada por aí. Podem ajudá-lo e, já agora, trocar jogos com ele?

Rana Rama explicado

Carta atrasada era a de Pedro Guerreiro Barbosa (telefone 4193974), de Linda-a-Velha, que quer trocar jogos e mandou dicas para *Rana Rama*, bem como um mapa do nível inicial. Ora vejamos:

O objectivo do jogo é matar os feiticeiros — diz ele — e, para isso, o nosso sapo dispõe de duas maneiras. Na primeira, disparar contra o feiticeiro que apareça, até ele morrer. A segunda, no entanto, «é mais rendível», comenta o Pedro, e explica: quando aparecer um feiticeiro, chocar com ele. Então, no «écran», aparecerão as letras da palavra *Rana Rama* todas baralhadas. O que temos a fazer é juntá-las em menos tempo do que leva a gastar-se a *Life Force*, pois, se não o conseguirmos, morremos. Para as juntar, vão trocando-se de duas a duas, pondo as letras nos respectivos lugares. Quando isso se consegue, voltamos ao jogo normal, onde devemos apanhar os quatro destroços do feiticeiro, que se chama *Runes*. Quando

THE WAY OF THE EXPLODING FIBT(I)

MOVIMENTOS

VOCÊ É 16 TRUQUES!

I - mudança de gesto nos mesmos teclas

POR: Pedro Ribeiro

destruímos todos os feiticeiros de um andar, este fica escuro e podemos passar de nível.

Para passar de nível, ir a um elevador, meter-se nele e carregar em *fire*. A forma dos elevadores é como um losango. Quando apanhamos *Runes*, devemos ir ao «trocador de feiticeiros», cujo símbolo é um triângulo invertido dentro de um círculo. Pomo-nos sobre ele e carregamos em *fire*. Então, aparecerá a lista dos feiticeiros activos, a lista de *Runes* e a nossa pontuação. Para ver os feiticeiros que podemos passar a usar, carregar em «para cima» e «para baixo» e escolher. Existem quatro tipos de feiticeiros, que são *Power* (poder), *Offence* (ofensivos), *Defence* (defensivos) e *Efect* (produzindo diversos efeitos).

Para ver que parte do andar já explorámos, ir ao símbolo do olho, pôr-se em cima dele e carregar em *fire*. Quando há muitos inimigos, se houver também um símbolo como um Sol, colocar-se sobre ele e teclar *fire*. Se houver feiticeiros, pode ser que também eles morram.

Quando o sapo começa a croaxar e a aparecer e desaparecer é porque tem falta de energia. Então, deve apanhar um quadrado de energia (símbolo de quadrado dentro de quadrado) ou, então, ir ao «trocador de feiticeiros» e mudar de feitiço *Power*, mas nunca o mortal.

Para não perderem muita energia, quando entrarem num quadro destruam todos os geradores, pois estes produzem armas, que retiram bastante energia. Publicamos também a lista dos feiticeiros até ao 8.º nível.

<i>Rana Rama</i>	Power	Offence	Defence	Efect
Base Magic	Mortal	Zap	Protect	Find
Allyticism	Physic	Missile	Shield	See
Whitchcraft	Symbiotic	Plasma Bolt	Wall	Jump
Wagecraft	Electra	Fireball	Barrier	Demon
Runicraft	Clemental	Bugball	Unseen	Foolsbane
Rune Lore	Lev	Annihilate	Electrode	Electrocute
High Magic	Entropy	Disintegrate	Firebane	Conflagrate
Sorcery	Omnipotence	Vaporize	Charm	Black Magic

Miscelânea

António Alfacinha, de Oeiras, também um dos «atrasados», mandou bastante material, e aqui vai ele:

— ENDURANCE — quanto ao «poder», deve-se dar igual a todos os factores; para nu-

merar as motos, dar os primeiros números, pois parte-se à frente; chamar as motos à box de hora a hora, para encher o depósito de gasolina; fazer revisão geral à moto (ver pneus, travões, etc.), de 6 em 6 horas.

— SUPER LEAGUE — começar sempre no

COMPUTADORES

TC 2048 + MONITOR C/ SOM

PREÇOS ESPECIAIS PARA REVENDA

IMPRESSORAS • PERIFÉRICOS • CONSUMÍVEIS

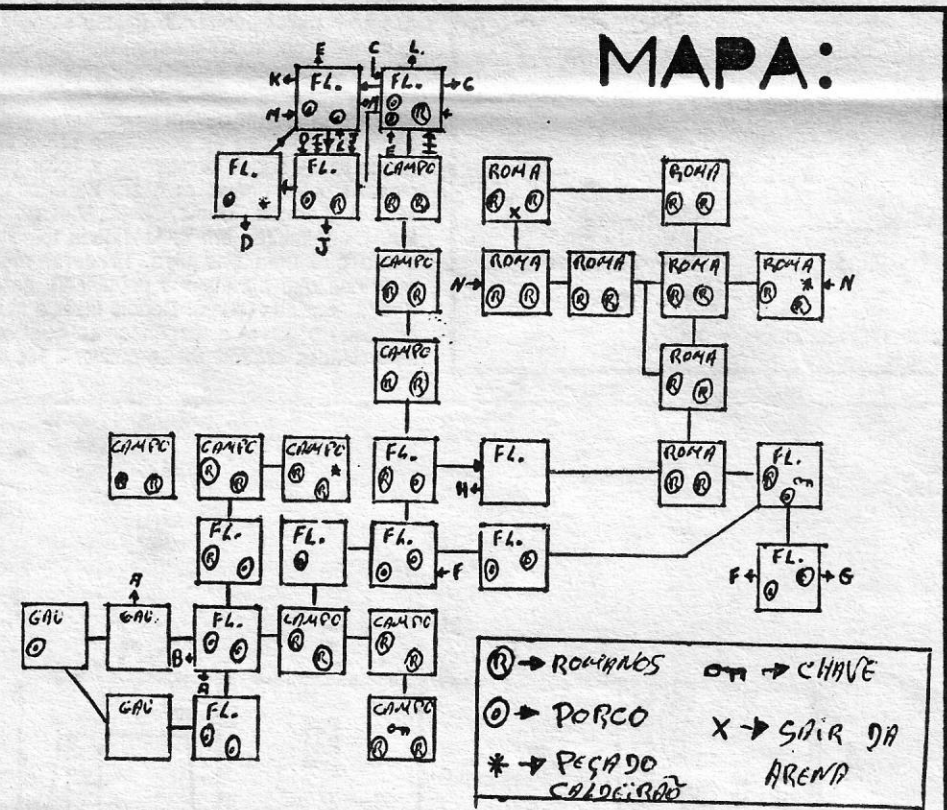
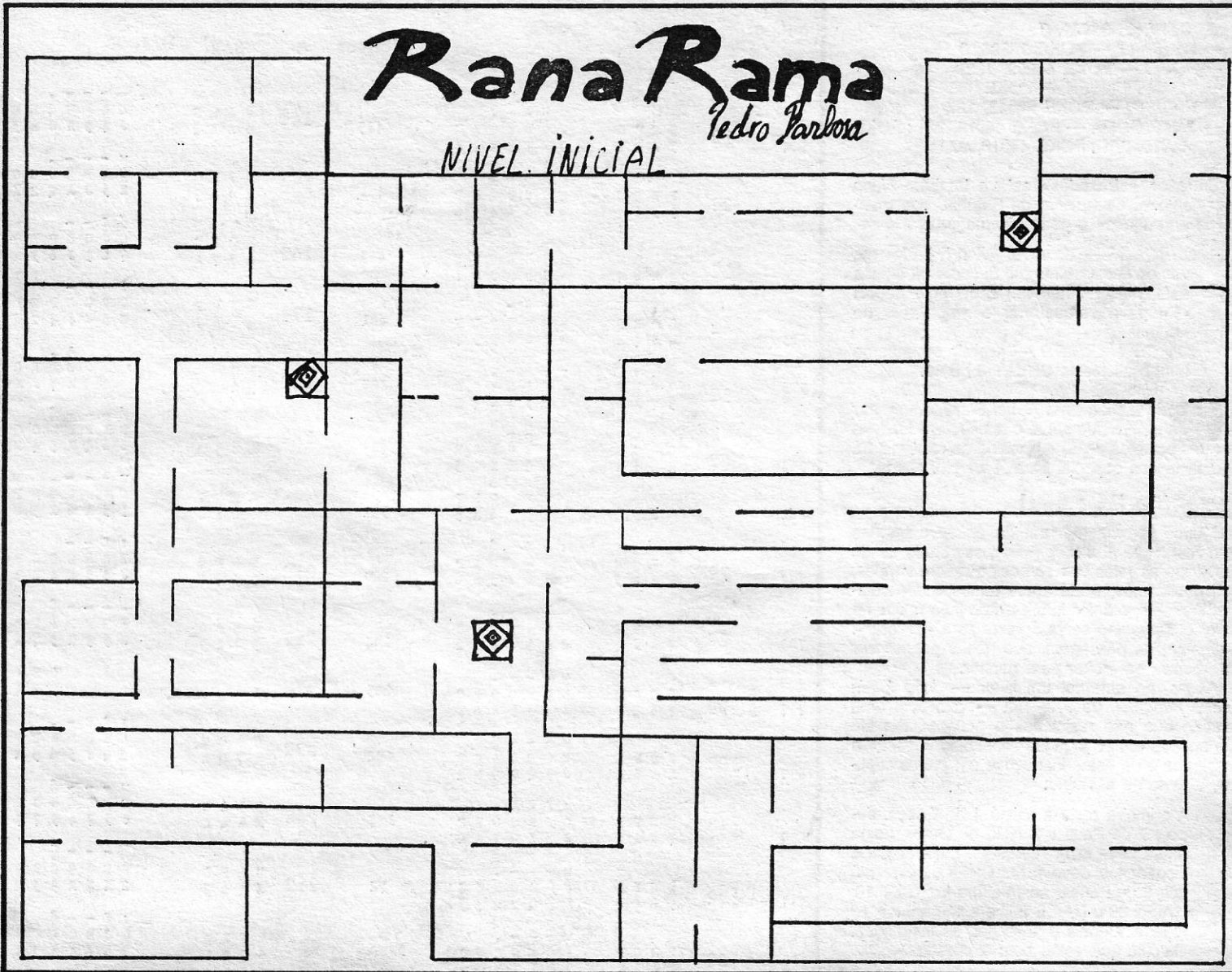
AV. D. CARLOS I, LOTE 4-B — DAMAIA — TEL. 97 16 02 — 2700 AMADORA




nível 1, para se irem habituando ao jogo. Quando forem escolher os nomes para os jogadores, escolham nomes bastante com pridos para os números 11, 9, 10, 8 e 7, pois, assim, eles marcam mais golos (!). Quanto aos valores a dar a esses jogadores, façam assim: maior poer de remate aos jogadores 8, 7, 9, 10, 11; maior resistência aos 4, 5, 6, 9, 10, 11; maior poder de «drible» aos 2, 3, 7, 8. Vejam o menor número de jogos possível, porque os resultados são sempre piores, quando os vemos: mudem de jogador por sector jogo a jogo e o guarda-redes de seis em seis jogos.

— **PROHIBITION** — contrariamente ao que se dizia neste suplemento, quanto a dar mais de um tiro em três segundos e ser este o tempo para descobrir o atirador, o António diz que é possível dar mais tiros e que o tempo varia de 3 a 5 segundos.

— **FOOTBALL MANAGER** — começar na 4.ª divisão, é o concelho deste leitor, porque assim há mais hipóteses de formar melhor a vossa equipa. Se quiserem, podem mudar os nomes dos jogadores e das equipas, para dar um tom mais «português». Também aconselha a jogarem sempre com a cor preta, porque é esta que lhe dá melhores resultados. O melhor sistema de jogo é jogar com 4 defesas, 4 médios e 3 avançados. Ao princípio, a energia dos jogadores é bastante baixa, por isso, a primeira coisa a fazer é levantar a energia de todos os jogadores para o valor 13 ou mais, se possível; só depois é que se preocupam com o sistema de jogo a usar (é natural que os primeiros resultados não sejam «famosos»). Em todos os jogos, troquem um jogador por sector, isto para rodar todos os jogadores, e se um jogador não jogar passados alguns jogos, o nosso melhor homem fica castigado. Quanto a venda e compra de jogadores, quando forem comprar jogadores nunca ofereçam aquilo que lhes pedem, dêem sempre menos, e se venderem nunca recusem a oferta, pois, caso contrário, ficam com o jogador castigado. Tenham sempre 15 jo-



ASTERIX ● GAULES
 por: *Raúl Pórese e João Rodrigues*
 21/9/87

gadores na equipa, para ultrapassar o problema dos castigos.
 — **MÉXICO 86** — quando forem jogar a este jogo, tenham sempre à mão papel e caneta. No princípio do jogo, escolham um dos níveis mais fáceis, o sistema de defesa para o ataque, mas não queiram o sistema de castigos e aceitem o sistema de valor dos jogadores, ao fim de cada jogo. Quando aparecer o quadro dos jogadores, escolham nomes de jogadores portugueses, porque assim vocês já conhecem os jogadores em questão. As melhores tácticas de jogo são 4-3-3, 4-4-2. O papel e a caneta servem para assentar quem marca os golos, assim como o valor dos jogadores ao fim de cada jogo (isto vai ser muito importante, para quando estiverem no México). Nunca se deve jogar mais de dois jogos sem mudar alguns jogadores. Telas durante os jogos: S — para efectuar substituições; T — para mudança táctica.
 — **FORMULA ONE** — a equipa ideal é a Brabham, com Piquet e N. Lauda. Contrate ao princípio só um corredor, porque, assim, tem mais hipóteses de um melhor resultado. Quanto aos pneus, aconselho 1 — bom tempo; 4 — deslize; 5 — chuva. Algumas teclas: S — gravar jogo; P — chamar carro à box; C — anular chamada do carro à box; H, J, F, G — sistema de apostas (carregar só durante a corrida).

Ainda deste leitor, teclas para alguns jogos:
 — **MINDSTONE**
 Q — norte U — usar ob.
 A — sul G — comprar
 O — oeste T — trocar
 P — leste H — examinar
 Z — apanhar ob. M — meditar
 X — largar ob. L — olhar
 S — status D — beber
 B — apanhar feit. E — comer
 V — largar feit. F — cavar
 C — usar feit.

SPACE — atacar
 1 a 4 — mudar controlo dos personagens
 — **N.O.M.A.D.**
 Z/M — rodar à direita
 X/S — rodar à esquerda
 D/J — recuar
 R/V — avançar
 5/7 — disparar
 — **STARSTRIKE II**
 Q/A — subir/descer
 O/P — esquerda/direita
 X/Z — acelerar/abrandar
 H — ligar informações do computador
 J — tornar informações automáticas
 D — abordagem
 SPACE — disparar
 — **CONTACT SAM CRUISE**
 Q/A — acima/abaixo
 O/P — esquerda/direita
 B — subir ou descer persiana
 D — mudar distarce
 G — apanhar objectos
 T/H — usar/desligar telefone
 J — salto aéreo
 R — cambalhota
 L — acender/apagar luz
 K — bater à porta ou usar chave
 I — informações
 Também de António Alfacinha estes pokes:
 — **COOKIE** — POKE 25946, 0
 — **FANTASTIC VOYAGE** — POKE 59992, 0
 — **ALIEN 8** — POKE 43753, 201
 — **CHILLER** — POKE 39025, 0
 — **BOMB JACK 2** — POKE 16384, 91
 — **ARMY MOVES** — POKE 53324, X (X = vidas)
 — **GREEN BERET** — POKE 42076, 0
 — **COBRA** — POKE 36512, 62 : POKE 36513, 5 : POKE 36514, 0
 — **MR. WIMPY** — POKE 33693, 0
 — **WORSE THINGS** — POKE 35443,
 (Continua na pág. seguinte)

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXIX

STRESS ★ FADIGA FÍSICA E MENTAL
COLESTEROL ★ ENVELHECIMENTO PRECOCE
LECIFORT
 SUPLEMENTO DIETÉTICO
 VENDA EXCLUSIVA EM FARMÁCIAS E CENTROS DIETÉTICOS

APROVADO PELA
 D. G. DE CUIDADOS DE SAÚDE
 PRIMÁRIOS
 DO MINISTÉRIO DA SAÚDE

LABORATÓRIOS
SICLA
 LISBOA
 INDÚSTRIA FARMACÉUTICA DESDE 1915

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

(continuação da pág. anterior)

- Ø : POKE 33221, Ø
- WHEELIE — POKE 28596, Ø
- POGO — POKE 44259, 182
- TOAD RUNNER — POKE 44399, 255
- GALVAN — POKE 57343, 127
- TRAP DOOR — POKE 44014, 201 : POKE 44015, 201 : POKE 44016, 97

Entre os «atrasados» estava também *Nuno Ruiz Fontoura Carapinha*, de Setúbal, que mandou uns «truques» e pede informações:

- CHRONOS — escrever «Jing it baby» em vez do nosso nome, no hi-score (já demos esta, mas repete-se...) e carregar depois «7» para seleccionar o megalaser no «menu».
- SPACE HARRIER — premir ao mesmo tempo as teclas CHEAT 3 FB 69.

Ele pede ajudas para *Rebel Star* (como curar os feridos e para que serve o terceiro tiro (?)) e se há mais objectos úteis e gostaria de saber se há alguma tática especial para *Annals of Rome*.

Samantha tal e qual

Muitos leitores têm pedido pokes e truques para *Samantha Fox Strip Poker*, sobretudo desde que viram as fotos dos screens que, em tempos, aqui publicámos, e até agora temos ficado calados. De facto, o único interesse do jogo reside no poker e *Samantha* serve apenas para «decorar». E diga-se, de passagem, que não é preciso ser um «barra» em poker para ganhar.

Agora, no entanto, um leitor — *João Maria Caeiro Pimentel*, de Fronteira — veio com uma solução que não resistimos a publicar. Diz ele que apenas em 26 jogadas conseguiu «despir» a *Samantha* e dá estas instruções um pouco crípticas, a título de exemplo:

«A primeira carta a sair é 4 de Copas, depois 7 de Paus e K (Rei) de Ouros, nesta altura deve fazer «CALL 1». Sai a seguir 5 Espadas e deve fazer CHEK... etc., até sair 9 de Paus e nesta altura faz «BET 10, RAISE 20 e RAISE 20» e está ganha a 1.ª jogada. Depois é só seguir as instruções. Calculo que estão bem explicadas.»

007 e as eleições

João António Bento, de Pousos, Leiria, mandou dicas para *The Living Daylights* e *Elecciones Generales*.

Quanto ao primeiro, e nas suas próprias palavras, o objectivo do jogo é percorrer oito níveis repletos de mercenários, que abriram caça ao melhor agente britânico. Estes, trabalham para *BRAD WHITAKER*, um repugnante e sinistro traficante de armas, que *BOND* terá de derrotar.

No 1.º nível, o nosso herói é submetido a um treino em Gibraltar, contra homens da *Special Air Service* (SAS). Mas, também, estão presentes alguns homens de *WHITAKER*. Para passar de nível, basta abater apenas um deles, mas com uma pistola verdadeira (meter a mira «para bai-

COMO "DESPIR" SAMANTHA FOX

Pontos	SAM	N/JOGO	Pontos	SAM	N/JOGO
944	10	EE00 3K92	493	140	POEE 68X2
889	20	PPCC 9364	441	150	CPEO 7Q67
901	30	UPOE 4A64	453	160	POEC Q97A
913	40	OOEP Q84K	401	170	CPPP Q26J
915	50	OEEP 57X6	400	180	PO 52 S.D.
863	60	CCCR K53X	404	190	PPCO A833
861	S.D.	S.D.	332	200	CECP 62X8
787	70	OECB KA25	280	210	EOPC 597X
789	80	ECBE 7AKQ	284	220	OEPO 5J59
737	90	PCPP 7628	283	E A S.D.	
682	100	CCEE XA64	202	230	OOOP 47QX
595	110	PECO 72A3	147	240	PEOC XAQK
543	120	PCPP 9664	72	250	EEEC XQ83
491	130	POCP 4J7K	BUST	260	EEEP 82Q3

INSTRUÇÕES:

W
E
S
-
:
+
/
&
©

- CALL 1
- BET 10 + RAISE 20 + RAISE 20
- CALL 10
- CALL 3
- CHECK
- RAISE 20 + RAISE 20 + RAISE 20
- CALL 5
- PASS
- BET 5
- BET 10 + RAISE 20 + RAISE 20 + RAISE 20

- P - Paus
- O - Ouros
- C - Copas
- E - Espadas
- X - 10

xo» e teclar «disparar»). Estes encontram-se sempre no final do percurso. Depois, é só avançar.

No 2.º nível, *BOND* encontra-se num teatro da União Soviética para tentar ajudar um coronel do KGB, *KOSKOV*, a desertar e a pedir asilo político. Para isso é só avançar. Nesta missão, os óculos infravermelhos são bastante úteis para localizar claramente os agentes russos.

No seguinte nível, a perseguição continua num complexo industrial em que *BOND* e *KOSKOV* têm de saltar e rebolar no solo para poderem evitar os tubos que aparecem. Por entre os varandins, a morte chega através de bombas lançadas por falsos operários. O *hard hat* (capacete), poderá ajudar.

No 4.º nível, *JAMES BOND* regressa à sua terra natal. Levando *KOSKOV* para uma mansão dos Serviços Secretos, a calma parecia regressar, mas o destino decidiu que não poderia ser assim. *WHITAKER* conseguiu infiltrar, na mansão, um indivíduo de nome *NECROS*, armado com garrafas de leite explosivas. *BOND* terá de o eliminar e evitar as investidas de um helicóptero, que poderá ser posto fora de acção pelo mor-teiro.

No 5.º nível, *NECROS* volta a atacar, mas, desta vez, com balões explosivos. *BOND* terá de usar uma *crossbow* (besta) para os destruir. Após isso, o inimigo será uma presa fácil para a sua pistola normal.

No 6.º nível, o herói tem de saltar os vários telhados do quartel-general de *WHITAKER*, em Tânger, abatendo os guardas que cruzam o seu caminho com uma *dart gun* (pistola de dardos).

No penúltimo nível, *BOND* tem de evitar ser abatido como um cão foragido pelos soldados da base secreta da URSS no Afeganistão.

Por fim, já exausto de tanto correr, os dois grandes mestres vão confrontar-se em Tânger pela última e decisiva vez. *BOND* terá de ser o vencedor.

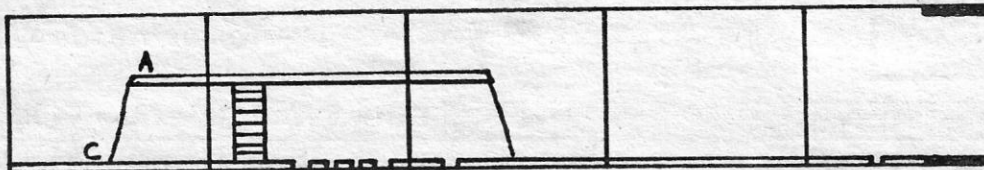
Em *Elecciones Generales*, na pré-campanha não pedir mais de 100 000 aos Estados Unidos, nada se pedindo aos outros países nem à banca. Assim na campanha (2.ª parte), e logo no início, poder-se-á sem nenhum problema pedir por quatro vezes 100 000 aos Estados Unidos, o que permitirá uma situação financeira desafogada.

Voltando à pré-campanha: fundar sedes em todas as cidades; manter os delegados nas cidades com maior população (quase sempre há algum que foge, levando algum dinheiro, ou é preso por actividades ilegais), comprar o jornal. Na campanha: após fazer o pedido dos 400 000 aos Estados Unidos, fazer um inquérito nacional, para saber as opiniões da população sobre diversos assuntos. A seguir começa-se a fazer os comícios. O aconselhável é: 5 em Barcelona, 4 em Madrid, 2 em La Coruña, Bilbao, Valência e Sevilha. Os primeiros em cada cidade terão de ser como que uma pesquisa. Procurar mais três questões que agradem à população, para além das já possidas (duas). Depois fazer a maior publicidade possível e responder às questões nas seis cidades citadas. Se se obtiver 4 500 000 vo-

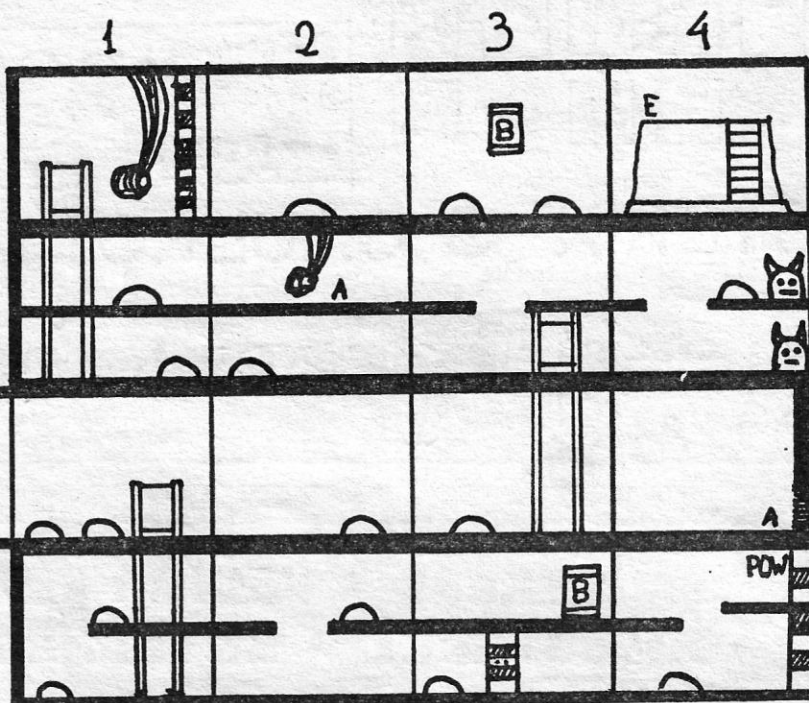
GAME OVER

PARTE 2

por Benjamim Cardoso 1987 ©



Código → 18024



Legenda: C - Começo

A - 5 Tiros

⊖ - Minas

⊠ - Disparador

E - Escudo

POW - Energia

■ - Parede que faz recochete

Linha a linha...

tos já será bem positivo, pois ter-se-á ultrapassado o PSEO e os outros dois partidos juntos, AP e CDS, não somarão juntos mais de 4 000 000 votos.

Quanto a pokes deste leitor:

- WHO DARES WINS II
- 10 CLEAR 24319 : FOR N = 23296 TO 23320 : READ A : POKE N \$, A : NEXT N
- 20 RANDOMIZE USR 23296
- 30 DATA 62, 255, 55, 221, 33, 0, 95, 17, 0, 161, 205, 86, 5, 48, 241, 17, 5, 50, 145, 198, 50, 135, 202, 195, 64, 192
- AUTOMANIA — POKE 46680, 251 : POKE 46681, 201 : RANDOMIZE USR 46677 : POKE 64563, 183 : RANDOMIZE USR 32923
- NIGHTMARE RALLY — POKE 26515, 0
- 1994 — POKE 39125, 255
- F 1 (SIMULADOR) — POKE 31756, 6 : POKE 31757, 8 : POKE 31758, 0

Zorro e outros

E, a finalizar a secção por hoje, diversas dicas para outros jogos, abrindo com a continuação de Zorro, de que demos, anteriormente, a 1.ª parte, também da autoria de Nelson Mendes, de Serpa:

1. descer o poço
2. apanhar o vaso das flores
3. levantar o obstáculo que nos impede de apanhar a taça com a bola.
Para isso usar o vaso das flores
4. trazer o vaso das flores e deixá-lo num quadro que não tenha objectos a apanhar
5. saltar para cima do bêbedo, subir as escadas, e esperar o guarda na porta do lado esquerdo, lutar com ele, até ele cair do edifício
6. descer as escadas debaixo do embrulho
7. apanhar a taça
8. apanhar o lenço
9. descer à campá, dirigir-se sempre para o lado esquerdo, de quadro em quadro, apanhar os sacos de dinheiro que forem possíveis, quando aparecer um objecto a piscar (com a bota, a taça e a ferradura), dirigir-se para lá e subir as escadas do lado
10. salvar os prisioneiros com a tecla «z» (atenção aos guardas que disparam das janelas)
11. subir a escada feita pelos prisioneiros
12. Neste quadro só tem de vir até cá abaixo e dirigir-se para a esquerda (atenção aos guardas)
13. dar o lenço à princesa. Saltar da torre do castelo para o lado esquerdo (onde ela está)
14. apanhar a rosa. Aqui, subam as escadas e deixem-se morrer para o boneco a poder apanhar
15. voltar a fazer o mesmo percurso (9, 10, 11, etc.)
16. dar a rosa à princesa

Este leitor, quer saber o que fazer em Miami Vice e gostaria de possuir o jogo Drácula (escrevam-lhe para Rua do Rossio, 75 — 7830 Serpa). E mandou ainda estes pokes:

- HERO — POKES 44521, 182 : POKE 45659, 182 : POKE 54918, 0
- ZAXXON — POKE 48825, 255
- MAX HEADROOM — POKE 28573, 0 a 28575, 0
- TOMMY — POKE 38942, 58
- BENNY HILL — POKE 34957, 42
- ARC OF YESOD — POKE 47590, 0
- KUNG FU MASTER — POKE 27982, 182
- NIGHTMARE RALLY — POKE 26515, 0

Benjamim José Cardoso, da Figueira da Foz, mandou um mapa da segunda parte de Game Over e chama a atenção para o facto de o mapa que publicámos em 16/10/87 ter só 11 salas, quando elas são 20. E manda estas dicas:

- GAME OVER (parte 2) — para se puder passar na sala A 1 é preciso ir à sala B 4 e disparar muitas vezes sobre a cabeça de «toiro» de cima, até que fique um raio a luzir à nossa volta (cuidado que não é escudo). Depois vai-se apanhar o escudo e a partir daí não sei o que fazer. Chave de acesso — 18024
- EXOLON — se, no armeiro, nós carregarmos «para cima» ficamos com tiros duplos e uma armadura em que podemos passar pelos «Sobe e desce», que são umas coisas que saem do chão sem que nós morramos.

ROTINAS para Linha a Linha continuam a não faltar, felizmente, e já que estamos em tempo de aulas abrimos hoje com o programa enviado pelo Luís António Madaleno, de 15 anos, da Póvoa de Santa Iria. É a continuação — ou aperfeiçoamento — de um outro, publicado em 21 de Agosto, para achar as médias das notas:

```

1 REM Luis António Madaleno
2 REM média de notas
3 REM máximo 16 disciplinas
10 PAPER 0 : BORDER 0 : INK 6 : CLS
15 POKE 23658, 8 : LET I = 1 : LET Q = 0
20 DIM I$(500, 24)
25 GO SUB 250 : GO SUB 270
30 INPUT "quantas disciplinas?"; D
35 DIM A(D) : DIM A$(D, 17) : IF D > 15 THEN GO TO 30
40 PRINT INVERSE 1 : AT 21, 0; "© Luís António Madaleno"
45 GO SUB 260
50 PRINT INVERSE 1; " "; j$(I) : LET I = I + 1
55 PRINT INVERSE 1; " " média das notas "
60 FOR N = 1 TO D
65 INPUT "disciplina " : (N); " " : A$(N)
70 INPUT "nota da disciplina " : (N); " " : A(N)
75 FOR F = 1 TO 17
80 IF A$(N, F) = " " THEN LET A$(N, F) = " "
85 NEXT F
90 PRINT " / " ; A$(N); " " ; TAB 23; A(N)
95 LET Q = Q + A(N)
100 NEXT N
105 REM resultado
110 GO SUB 250
115 PRINT : PRINT "média = " ; " " ; Q/D
120 PRINT : PRINT "média do ano = " ; Q
125 LET V = 22 - (D + 8)
130 FOR N = 1 TO V
135 PRINT
140 NEXT N
145 INPUT " impressora? "; R$
150 IF R$ = "sim" THEN COPY : GO TO 160
155 GO TO 170
160 INPUT " outra vez? "; R$
165 IF R$ = "sim" THEN COPY : GO TO 160
170 INPUT " mais alguma pessoa? "; R$
175 IF R$ = "sim" THEN GO TO 20
180 REM final
185 CLS
190 PRINT " programa consultado por: "
200 IF j$(I, 1) = " " THEN GO TO 220
205 PRINT " - " I$(I) : LET I = I + 1
210 BEEP .1,30
215 GO TO 200
220 GO TO 220
240 REM
250 POKE 23692, 255
255 RETURN
270 INPUT " qual é o teu nome? "; J$(I)
275 RETURN
280 STOP
    
```

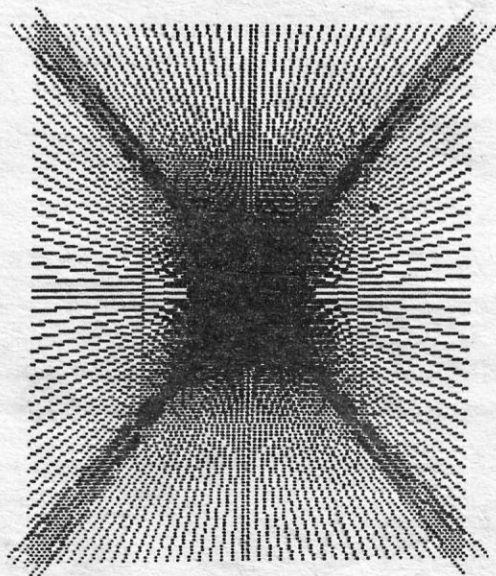
Este leitor tem ainda dúvidas sobre uma rotina de Albino dos Santos, publicada em 21/8/87, que não funcionou. Quanto ao poke que refere, deve ter sido uma «gralha».

Desenhos geométricos

João Paulo Ferreira, de Fátima, mandou duas rotinas, que executam desenhos geométricos, e sugere que os leitores lhes dêem outro aspecto, modificando as cores:

```

5 REM "JOAO F. APRESENTA DESE
NHO GEOMETRICO"
10 LET Z=1
20 LET TINT=(RND*5)+1
30 LET PAPEL=(RND*5)+1
40 IF PAPEL=TINT THEN GO TO 30
50 PAPER PAPEL : INK TINT : CLS
60 FOR A=1 TO 2
70 FOR X=0 TO 254 STEP 2
80 PLOT 128,88 : DRAW (-127*Z)+
(X*Z), Z*(-87)
90 NEXT X
100 FOR Y=0 TO 175 STEP 2
110 PLOT 128,88 : DRAW 127*Z, Z*(
-87)+(Y*Z)
120 NEXT Y
130 LET Z=-Z
140 NEXT A : PAUSE 100 : GO TO 20
    
```



```

2 REM "JOAO F. APRESENTA DESEN
HO GEOMETRICO"
10 FOR Z=1 TO 225 STEP 4
20 FOR X=80 TO 1000
30 PLOT 128,88 : DRAW Z,X
    
```

```

40 PLOT 128,88 : DRAW Z,-X
50 PLOT 128,88 : DRAW -Z,X
60 PLOT 128,88 : DRAW -Z,-X
70 PLOT 128,88 : DRAW X,Z
80 PLOT 128,88 : DRAW X,-Z
90 PLOT 128,88 : DRAW -X,Z
100 PLOT 128,88 : DRAW -X,-Z
110 PLOT 128,88 : DRAW Z,X
120 PLOT 128,88 : DRAW Z,-X
130 PLOT 128,88 : DRAW -Z,X
140 PLOT 128,88 : DRAW -Z,-X
150 NEXT Z : NEXT X
    
```

Da matemática aos «reflexos»

Diversas rotinas enviou Ricardo Miguel Flor Afonso, de Elvas, e seguem todas, com algumas explicações:

Divisores de um número — fornece os divisores de um número previamente indicado pelo utilizador.

Múltiplos de um número — serve para saber os múltiplos até um limite fixado.

Equações do 2.º grau — resolve este tipo de equações, depois de estas terem sido apresentadas já na forma canónica. Ao copiar, ter cuidado com os parêntesis nas linhas 100 e 110.

Reflexos — jogo que permite a rápida memorização das teclas do computador. O computador escolhe e imprime uma letra no «écran» e o utilizador tem 2, 3 segundos para premir a tecla respectiva. Pode-se alterar o tempo de reacção, aumentando ou diminuindo o número 80 da linha 90.

```

1 REM divisores de um número
2 REM Ricardo Afonso
10 PRINT AT 20, 0; "Quer saber os divisores de que"; AT 21, 0;
"número?"
20 INPUT a
30 IF a < 1 THEN GO TO 20
40 CLS : PRINT AT 0, 0; "Os divisores de "; a; " são:"
50 FOR n = 1 TO a
60 IF INT(a/n) = a/n THEN PRINT n
70 NEXT n
80 PRINT # 0; AT 0, 0; "Quer repetir? (s/n)"
90 IF INKEY $ = "s" THEN GO TO 10
100 IF INKEY $ = "n" THEN NEW
110 GO TO 90
    
```

```

1 REM múltiplos de um número
2 Ricardo Afonso
10 PRINT AT 20, 0; "Quer saber os múltiplos de que"; AT 21, 0;
"número?"
20 INPUT a
25 IF a < 1 THEN GO TO 20
30 CLS : PRINT AT 21, 0; "Até quanto?"
40 INPUT b
45 IF b < a THEN GO TO 40
50 CLS : PRINT "Os múltiplos de "; a; " até "; b; AT 2, 0; "são:"
60 FOR n = 0 TO b/a
70 PRINT n * a
80 NEXT n
90 PRINT # 0; AT 0, 0; "Quer repetir? (s/n)"
100 IF INKEY $ = "s" THEN GO TO 10
110 IF INKEY $ = "n" THEN NEW
120 GO TO 100
    
```

```

10 REM equações do 2.º grau
12 REM Ricardo Afonso
15 PRINT AT 1, 6; "Equações do 2.º grau"
20 PRINT AT 10, 11; "ax² + bx + c = 0"
30 PRINT AT 21, 0; "Qual é o valor de a?"
40 INPUT a
50 PRINT AT 21, 0; "Qual é o valor de b?"
60 INPUT b
70 PRINT AT 21, 0; "Qual é o valor de c?"
80 INPUT c
85 CLS
90 IF b² - 4 * a * c < 0 THEN PRINT "A equação "; AT 2, 0;
a "x²"; " + "; b "x"; " + "; c " = 0"; AT 4,
10; "não admite soluções"; GO TO 140
100 LET d = (-b + (SQR(b² - 4 * a * c)))/2 * a
110 LET e = (-b - (SQR(b² - 4 * a * c)))/2 * a
120 IF b² - 4 * a * c = 0 THEN PRINT "A equação "; AT 2, 0;
a; "x²"; " + "; b "x"; " + "; c " = 0"; AT 4,
0; "admite a raiz "; d; "(raiz dupla)"
130 IF b² - 4 * a * c > 0 THEN PRINT "A equação "; AT 2, 0;
a; "x²"; " + "; b "x"; " + "; c " = 0"; AT 4,
0; "admite as raízes"; d; " e "; e
140 PRINT AT 21, 0; "Quer repetir? (s/n)"
150 IF INKEY $ = "s" THEN RUN
160 IF INKEY $ = "n" THEN NEW
170 GO TO 150
    
```

```

1 REM reflexos
2 REM Ricardo Afonso
10 CLS : LET e = 0
20 PRINT AT 21, 0; "Pontos -"; e
30 LET a = INT(RND * 90)
40 IF a < 65 THEN GO TO 30
50 LET a$ = INKEY $
55 LET b = RND * 20 : LET c = RND * 31
60 FOR n = 7 TO 0 STEP -1
70 PRINT AT b, c; INK n; a$
80 NEXT n
90 FOR n = 1 TO 80
95 LET b$ = INKEY $
100 IF CODE b$ = CODE a$ + 32 THEN GO TO 130
110 IF CODE b$ <> CODE a$ + 32 AND b$ <> " " THEN
GO TO 150
120 NEXT n
125 PRINT AT 21, 0; "Acabou-se o tempo. Pontos -"; e;
GO TO 180
130 LET e = e + 100 : PRINT AT 21, 0; "Pontos -"; e
140 GO TO 30
150 CLS : PRINT AT 10, 0; "Você carregou no "; b$; AT 11, 0;
"Devia ter carregado no "; 9$
160 PRINT AT 21, 0; "Pontos -"; e
180 PRINT # 0; AT 0, 0; "Quer repetir? (s/n)"
190 IF INKEY $ = "s" THEN RUN
200 IF INKEY $ = "n" THEN NEW
210 GO TO 190
    
```

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Espaço de aventura

Os «aventureiros», embora em menor número que os adeptos de outros géneros, continuam a manifestar o seu interesse pela secção, mandando dicas, soluções e mapas, às vezes até de jogos de que nunca ouvimos falar (por culpa nossa, certamente!), como agora sucede com um *Forest of Shadows*, a que faz referência o Nuno Miguel Leitão, da Amadora.

Forest of Shadows

Esta aventura, segundo o Nuno, é feita por portugueses e está escrita em inglês, o que lhe motiva dois Tsks de desaprovação. E os passos iniciais, diz ele, são estes:

- W
- GET RABBIT
- E
- N
- N
- N
- GET SWORD
- N
- GIVE RABBIT TO DOG
- N
- N
- E
- E
- EXAM FIREPLACE
- PRESS T
- N
- W
- W
- GET BLANKET
- WEAR BLANKET
- N
- GO LOCKER
- GET AXE
- W
- S
- E
- E
- S
- W
- W
- W
- W
- W
- DROP AXE
- GET BOX
- LIGHT LAMP
- DROP BOX
- GET AXE
- E
- E
- N
- DROP AXE
- GET BOOK
- N
- THROW BOOK
- S
- GET AXE

- N
- N
- EXAM BOOKCASE
- PULL BOOK
- N
- E
- BREAK DOOR
- E
- E
- DROP AXE
- GET CRUCIFIX
- E
- S
- S
- S
- E
- S

(Aqui não consigo passar o vampiro que resolvei mandar o nosso herói «para os anjinhos»)

O Nuno manda também uma dica para *piderman*, dizendo que as *gems* deverão ser entregues a *Madame Teia* e que se encontram algumas examinando os buracos no túnel do elevador, mas pede socorro para «tratar da saúde» a *Sandman*, *Ringmaster*, *The Lizzard* e *Mysterio* e não sabe como passar a *Fan*.

Por outro lado, pede a quem tenha instruções para *The Quill* que lhe escreva — para a Rua D. Dinis, 11-6.º-B — 2700 Amadora —, para que ele possa mandar selos e, eventualmente, dinheiro para pagar as fotocópias que depois lhe enviem.

Grange Hill

Dois leitores mandaram dicas para *Grange Hill*, o *Manoj Ranchordas*, com o telefone 2689555, de São João do Estoril, que quer ajudas para o *GAC*, *Tai-Pan*, *Wizball*, *Football Director* e *Athena*; e o *Miguel Eduardo Paes Dâmaso de Moraes*, de Lisboa, que estavam mais incompletas. Assim, seguem as do *Manoj*:

No princípio, vão até onde

está o cão, *Rolf*, e apanhem a *Fishing Rod*; seguir até onde está o homem que vende drogas e ir para a direita, mas fique depois no canto esquerdo, porque a água «mata»; mudem para USE, escolham a *Fishing Rod* e escrever *Get bone with rod*; apanhem a perna da cadeira (*chair leg*), voltem ao «écran» do cão e dêem-lhe o osso (*give bone*). Vão até aos prédios, mas tenham cuidado com os dentes falsos (*false teeth*), passem para o «écran» seguinte, mas fiquem no canto, porque o *eyeball* «mata»; subir a vedação (*fence*), ir para a direita, vê-se uma rapariga — cuidado com ela —, continuar para a direita, até ao Metro (*subway*), onde está um gato morto (*dead cat*), que se apanha; voltar para trás e dar o gato à rapariga, que foge; ir para a esquerda, saltar pelas pedras (*boulders*), que «matam», e apanhar a vela (*candle*). Ir tudo para a direita e, quando chegar à porta fechada, mudar para USE, escolher a *chair leg* e escrever *Break padlock*.

E é tudo o que diz o *Manoj*, acrescentando que não sabe como apanhar os fósforos, para acender a vela.

Miguel Moraes — que mandou o mapa deste jogo — também não consegue apanhar a caixa de fósforos, na sala do olho de vidro (*glass eye*), e não sabe o que fazer quando, após dizer ao traficante que lhe dê drogas (*drugs*), ele se dá e se vai embora.

Também do *Miguel*, esta dica para *Masters of the Universe*: para escaparem ao *Two-Bad*, façam assim — DE-

MAPA DE ROBIN OF SHERWOOD

Por RICARDO VICIARI

FEAT BEAST-MAN, KILL THE WYVERNS, GO THROUGH THE CRACK AND GET THE CUBOID AND PAPER. A partir

daí... A propósito, o *Miguel* mora na Rua Cidade de Bolama, 5-7.º-D — 1800 Lisboa,

para dar e gostaria que lhe crescessem. E por hoje é tudo, continuem a aventura.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — RENEGADE
- 2.º — 007 — THE LIVING DAYLIGHTS
- 3.º — INDIANA JONES
- 4.º — GAME OVER
- 5.º — SURVIVOR
- 6.º — ENDURO RACER
- 7.º — ATHENA
- 8.º — EXOLON ZYNAT
- 9.º — BASKETBALL
- 10.º — ARKANOID II

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

GRANGE HILL - THE MAP

XXXII — GUIA TV/«A CAPITAL»

VÁ A **Modiflor** APROVEITE A SENSACIONAL CAMPANHA A MAIOR VARIEDADE EM MOBILIAS E MAPLES DE LUXO VENDEMOS MAIS BARATO SOMOS FABRICANTES



ENTREGAS IMEDIATAS

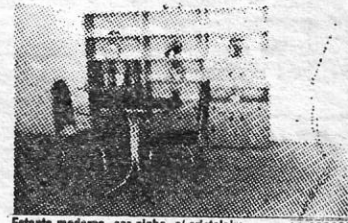


Quarto casal, moderno, cor pinho 27 900300

FÁBRICA PORTO — Salões de vendas LARGO DA GRAÇA 28 — 1100 LISBOA — TEL. 861965 874007 873360 RUA DO ALGARVE 4 4A — 2840 CRUZ DE PAU — TEL. 2241178

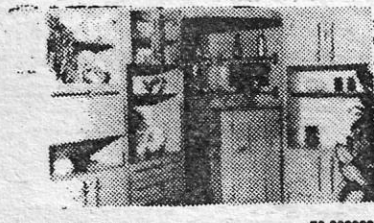
RUA PROFESSOR JOÃO PRATAS, 1-B (Esquina com a Rua da Recosta) — BARREIRO — TEL. 207 28 01

HORÁRIO: Aberto todos os dias das 9 às 20 horas, inclusive dos sábados, NO LARGO DA GRAÇA ESTAMOS ABERTOS TAMBÉM À HORA DO ALMOÇO.



Estante moderna, cor pinho, c/ cristalera 27 900300

Mesa crom.ª redonda — w/ cor 8 650300 Mesa crom.ª oval ou rect. — w/ cor 9 000700 Cadeira crom.ª veludo ou napa 3 500300



Estante canto c/ bar 50 900300



Quarto casal, moderno, cor pinho 27 900300